



+ Información Gratis

duración total: 360 horas horas teleformación: 180 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

descripción

El presente CURSO DE ANALISTA PROGRAMADOR JQUERY ofrece una formación especializada en la materia. UML usa técnicas de notación gráfica para crear modelos visuales de sistemas de desarrollo de software. Hoy en día es el lenguaje de modelado de software más utilizado. Además en este Curso de Analista Programador JQuery profundizaremos en Jquery que es un framework de javascript que simplifica el trabajo de los programadores web, permitiendo interactuar con los documentos html, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la tecnología AJAX a las paginas web.



^{*} hasta 100 % bonificable para trabajadores.

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Aprender sobre UML 2.0 para la iniciación al mundo de los patrones de diseño de software.
- Conocer los elementos de modelado a partir de ejemplos pedagógicos extraídos del mundo de los caballos.
- Conocer los diferentes diagramas de UML 2, desde la descripción de los requisitos a partir de casos de uso, hasta el diagrama de componentes pasando por los diagramas de interacción, de clases, de estructura compuesta, de estados transiciones y de actividades.
- Aprender de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema.
- Conocer los conceptos básicos de JavaScript y ¡Query
- Diferenciar los selectores básicos y de jerarquía de jQuery
- Aprender los métodos de atributo y css de jQuery
- Aprender a acceder directamente a un script desde jQuery
- Conocer los efectos en jQuery

para qué te prepara

Este CURSO DE ANALISTA PROGRAMADOR JQUERY le prepara para conocer los patrones de diseño de software, más concretamente se presenta los diferentes diagramas de UML 2, desde la descripción de los requisitos a partir de casos de uso, hasta el diagrama de componentes pasando por los diagramas de interacción, de clases, de estructura compuesta, de estados transiciones y de actividades. El alumno aprenderá de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema. Seguidamente el alumno aprenderá sobre el lenguaje de programación más usado por desarrolladores de páginas webs. Además de aprender las nociones necesarias para poder añadir funciones dinámicas a las páginas HTML.

información y matrículas: 958 050 240

fax: 958 050 245

salidas laborales

Programación, Desarrollo, Informática.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Programación en jQuery'
- Manual teórico 'UML'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado "Guía del Alumno" entregado junto al resto de materiales de estudio.

Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail**: El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono**: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.
- A través del Campus Virtual: El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como









plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

información y matrículas: 958 050 240

fax: 958 050 245

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

- 1.Introducción
- 2.El origen del UML: Unified Modeling Language
- 3.El Proceso Unificado
- 4.MDA: Model Driven Architecture

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

- 1.Introducción
- 2.El objeto
- 3.La abstracción
- 4. Clases de objetos
- 5. Encapsulación
- 6.Herencia
- 7. Especialización y generalización
- 8. Clases abstractas y concretas
- 9.Polimorfismo
- 10.Composición
- 11.La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

- 1. Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso
 - 1.- Casos de uso
 - 2.- Actor
 - 3.- Escenario
 - 4.- Representación textual de los casos de uso
- 2. Modelado de la dinámica
 - 1.- Diagrama de secuencia
 - 2.- Diagrama de comunicación
 - 3.- Marcos de interacción
- 3. Modelado de objetos
 - 1.- Conocer los objetos del sistema por descomposición
 - 2.- Representación de clases
 - 3.- Las asociaciones entre objetos
 - 4.- Relación de generalización/especialización entre clases
 - 5.- Diagrama de objetos o instancias
 - 6.- Diagrama de estructura compuesta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

- 1.Introducción
- 2. Empaquetado y diagrama de empaquetado
- 3. Asociaciones entre empaquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

- 1. Modelado de obietos
 - 1.- La noción de estado
 - 2.- El cambio de estado
 - 3.- Elaboración del diagrama de estados-transiciones

+ Información Gratis

- 4.- El diagrama de timing
- 2. Modelado de las actividades
 - 1.- Las actividades y los encadenamientos de actividades
 - 2.- Las particiones o calles
 - 3.- Las actividades compuestas
 - 4.- El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
- 3. Modelado de la arquitectura del sistema
 - 1.- El diagrama de componentes
 - 2.- El diagrama de despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

- 1.Introducción
- 2.Los perfiles
- 3.Estereotipos
- 4. Tagged values

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

- 1.Introducción
- 2.Instalación
- 3.Interface
- 4.Crear un Proyecto
- 5. Guardar un proyecto
- 6.Diagrama de clases
 - 1.- Crear Y editar un diagrama de clases
 - 2.- Crear y editar elementos
 - 3.- Agregar atributos y operaciones
 - 4.- Crear generalización
 - 5.- Crear asociación
- 7. Análisis textual
 - 1.- Crear diagrama de análisis textual
 - 2.- Determinar clases y elementos
 - 3.- Crear clases candidatas
- 8. Diagrama de componentes
 - 1.- Crear un componente
 - 2.- Crear una interface

PARTE 2. PROGRAMACIÓN EN JQUERRY

MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN CON JQUERY

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY

- 1.Introducción
- 2.Presentación
- 3.¿Cómo iniciar Jquery?
- 4.¿Dónde podemos documentarnos?
- 5. Herramientas necesarias

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT

- 1.Introducción
- 2.Sintaxis Básica
- 3. Operadores
- 4. Control de flujo
- 5. Arrays y Objetos
- 6.Funciones

fax: 958 050 245

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY

- 1.Introducción
- 2. Obteniendo JQuery 1.9.1
- 3.El nucleo de jQuery
- 4. Cargar Jquery desde Google
- 5. Novedades de Jquery 1.9

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECTORES

- 1.Introducción
- 2. Selectores básicos en jQuery
- 3. Selectores de jerarquía
- 4. Filtros en Jquery

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVENTOS

- 1.Introducción
- 2. Evento de carga de Página
- 3. Eventos en Jquery
- 4.El objeto Event
- 5. Todavía más Eventos de Jquery

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ATRIBUTOS EN JQUERY

- 1.Introducción
- 2. Operaciones sobre clases
- 3.Leer Atributos
- 4. Modificar Atributos
- 5. Modificar varios valores de atributos a la vez
- 6.Añadir atributos con Attr
- 7.Eliminar un atributos con removeAttr()

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CSS EN JQUERY

- 1.Introducción
- 2.Acceso a propiedades con .css()
- 3. Modificar propiedades css con .css(nombre propiedad css, valor)

UNIDAD DIDÁCTICA 8. AJAX EN JQUERY

- 1.Introducción
- 2. Conceptos Claves
- 3. Cargar un Archivo
- 4.El método GET o POST
- 5. Cargar un Script
- 6.El método AJAX de jQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 9. FORMULARIOS

- 1.Introducción
- 2.Formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EFECTOS EN JQUERY

- 1.Introducción
- 2.Los efectos show() y hide()
- 3. Efectos de fundido
- 4. Creación de una animación
- 5. Envío de funciones callback
- 6.Cola de efectos
- 7. Efectos con desplazamientos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. JQUERY UI

1.Introducción

- 2.Instalación
- 3. Usando jQuery UI en nuestra página web
- 4. Plugin draggable
- 5. Componente Dialog
- 6.Componente Button

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLUG-IN EN JQUERY

- 1.Plugins
- 2.Desarrollar Plug-ins
- 3. Añadir nuevos métodos abreviados
- 4. Parámetros del método
- 5.Otras funciones para plug-ins
- 6.Compartir un Plug-in

MÓDULO 2. CURSO PRÁCTICO JQUERY